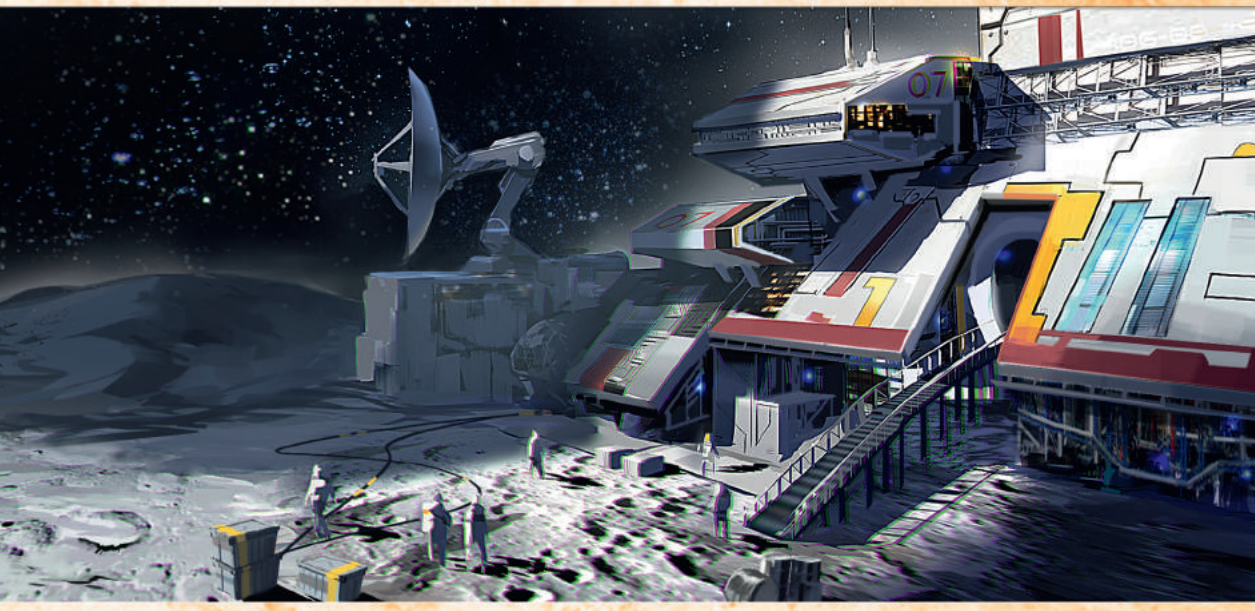

JACOB FRYXELIUS

TERRAFORMACJA MARSA

KOLONIE

Zewnętrzne obszary Układu Słonecznego stają się nową granicą ludzkiej ekspansji! Na księżycach Saturna kolonie wyrastają jak grzyby po deszczu. Chmury Jowisza wreszcie są w naszym zasięgu. Nawet Pluton może się przysłużyć ludzkości. Dla korporacji to idealny moment na rozpoczęcie wymiany handlowej, pozyskiwanie różnych zasobów i zakładanie nowych kolonii!

Wprowadzenie

Ten dodatek do „Terraformacji Marsa” pozwoli Wam odwiedzić kilka nowych obiektów Układu Słonecznego. Będziecie mogli z nimi handlować i zakładać na nich swoje własne kolonie, aby uzyskać konkretne korzyści.

Przygotowanie do gry

Kafel flot handlowych należy umieścić obok planszy. Każdy gracz otrzymuje po 1 flocie handlowej (△) i umieszcza ją na kaflu flot wraz ze swoim znacznikiem gracza.

Kafle obiektów należy potasować, a następnie wylosować o 2 więcej niż liczba graczy biorących udział w rozgrywce. Wylosowane kafle należy umieścić obok planszy.

Wyjątek. Podczas gry dwuosobowej należy wylosować 5 kafli obiektów.

Na każdym kaflu obiektu, na zaznaczonym białą ramką drugim polu toru kolonii należy umieścić białą kostkę – znacznik obiektu. Pozycja znacznika wskazuje, co można zyskać, wykonując akcję handlu z tym obiektem. Jedynie TYTAN, ENCELADUS i MIRANDA zaczynają grę ze znacznikiem na ilustracji księżyca (poza torem kolonii). Gdy w grze pojawi się karta pozwalająca na zbieranie określonych na torach zasobów (odpowiednio dryfowców, mikrobów i zwierząt), jego znacznik należy natychmiast przesunąć na drugie pole toru. Do tego momentu na obiekcie nie można zakładać kolonii ani przeprowadzać akcji handlu.

Karty projektów z tego dodatku należy potasować z kartami projektów z gry podstawowej, a karty korporacji z tego dodatku z kartami korporacji z gry podstawowej.

Wariant. Na początku gry każdemu z graczy należy rozdać po 1 karcie korporacji z tego dodatku i 1 karcie z pozostałych korporacji.

Założenie kolonii (projekt standardowy)

Ten projekt standardowy pozwala graczowi założyć kolonię za 17 M€. Gdy gracz zdecyduje się na założenie kolonii, umieszcza swój znacznik na pierwszym dostępnym polu toru kolonii na danym obiekcie (pola zawierające znacznik obiektu również uważa się za dostępne – w takiej sytuacji znacznik obiektu należy przesunąć o 1 pole w prawo). Następnie gracz pobiera przypisaną do zajmowanego pola premię (jednostki zasobów uzyskane z Tytana i Enceladusa należy umieścić na 1 karcie – nie można dzielić premii pomiędzy różne karty).

Przykład. *Zielony gracz, zakładając kolonię na Kallisto, podnosi swoją produkcję energii o 1 poziom.*

Uwaga! Na 1 kaflu obiektu mogą się znajdować maksymalnie 3 kolonie – od tej zasady nie ma wyjątków.

Uwaga! Na 1 kaflu obiektu 1 gracz może posiadać co najwyżej 1 kolonię (chyba że zagrana karta projektu pozwala na umieszczenie kolejnej).

Handel z obiektem (nowa akcja; to nie jest projekt standardowy)

Gracz może wykorzystać jedną ze swoich akcji, aby handlować z wybranym obiektem. Za swoją akcję gracz płaci 1 z 3 zasobów: 9 M€, 3 jednostki energii albo 3 jednostki tytanu. Następnie przesuwa swoją flotę z kafla flot handlowych na dostępny kafel obiektu (nie na tor kolonii, zob. ilustracja). W dowolnym momencie gry na danym kaflu obiektu może się znajdować co najwyżej 1 flota. Następnie gracz stosuje się do instrukcji z kafla flot handlowych – otrzymuje dochód z handlu (liczba pod znacznikiem obiektu na torze kolonii), a gracze posiadający kolonie na tym obiekcie otrzymują premię kolonialną za każdą swoją kolonię.

Przykład. *Niebieski gracz chce nawiązać handel z Kallisto (rysunek powyżej). Najpierw płaci za wykonanie akcji – decyduje się zapłacić 3 jednostki tytanu. Następnie przesuwa swoją flotę z kafla flot handlowych na kafel*

Kallisto. Gracz pobiera dochód z handlu – 10 jednostek energii (liczba poniżej białego znacznika). Wszystkie założone na Kallisto kolonie otrzymują premię – w tym przypadku zielony gracz otrzymuje 3 jednostki energii.

Po wykonaniu akcji handlu należy przesunąć znacznik obiektu na pierwsze dostępne pole na torze kolonii, zatrzymując się obok kolonii albo na początku toru (w powyższym przykładzie znacznik należy przesunąć na drugie, zaznaczone pole toru). W jednym pokoleniu gracz może wykonać akcję handlu tyle razy, ile posiada flot na kaflu flot handlowych. Wykorzystana flota handlowa pozostaje na kaflu obiektu.

Na koniec każdego pokolenia wszystkie floty handlowe wracają z kafli obiektów na kafel flot handlowych, a wszystkie znaczniki obiektów przesuwają się o 1 pole do przodu na torach kolonii (zob. „Faza słoneczna, krok 3").

Wszystkie przedstawione na ilustracjach księżyce i planety karłowate zostały narysowane w jednej skali, jednak skala ta jest około trzy razy mniejsza od skali, w której odwzorowano Marsa na planszy głównej. W rzeczywistości Ganimedes nie jest dużo mniejszy od Marsa!

Faza słoneczna. Działania Rządu Światowego i przemysł kolonii

Faza słoneczna ma miejsce po **fazie produkcji** każdego pokolenia.

KROK 1. Sprawdzenie warunków końca gry

Podczas pierwszego kroku fazy słonecznej należy sprawdzić, czy nie zostały spełnione warunki końca gry. Jeśli Wskaźniki Globalne (Temperatura, Poziom Tlenu i Liczba Oceanów) osiągnęły maksymalne poziomy, gra dobiega końca, a gracze przechodzą do ostatecznego podliczania punktów (gracze mogą jeszcze zamienić zgromadzoną roślinność w obszary zieleni zgodnie z normalnymi zasadami) – następne kroki fazy słonecznej są wówczas pomijane.

KROK 2. Działania Rządu Światowego (podczas rozgrywki z dodatkiem „Wenus")

Krok drugi nazywany jest działaniami Rządu Światowego. Aby rozpocząć terraformację Wenus, nie spowalniając jednocześnie terraformacji Marsa, rząd postanowił wspomóc wysiłki korporacji. Pierwszy gracz (kolejność graczy ulegnie zmianie dopiero na początku następnego pokolenia) działa w imieniu rządu i wybiera jeden ze Wskaźników Globalnych, który nie osiągnął jeszcze maksymalnego poziomu. Podnosi go o 1 poziom albo umieszcza na planszy obszar oceanu. Wszelkie premie trafiają do rządu, w związku z czym gracz nie podnosi swojego WT ani nie otrzymuje premii. Działanie rządu może aktywować jednak inne karty, np. *Algi Arktyczne* lub korporację Aphrodite.

Wariant. Jeśli chcecie grać dłużej, pomińcie ten krok fazy słonecznej.

KROK 3. Przemysł kolonii

Krok trzeci nazywany jest przemysłem kolonii. Należy przenieść wszystkie floty handlowe z kafli obiektów na kafel flot handlowych, a wszystkie znaczniki obiektów przesunąć o 1 pole do przodu na torach kolonii.

Uwaga! Wraz z pojawianiem się kolejnych dodatków do „Terraformacji Marsa" **faza słoneczna** będzie ulegała modyfikacjom.

Wariant 1-osobowy z dodatkiem „Kolonie"

Obowiązują wszystkie standardowe zasady wariantu jednoosobowego z gry podstawowej i dodatków, ale początkową produkcję M€ należy obniżyć o 2 poziomy. Należy wylosować 4 kafle obiektów, wybrać trzy z nich i umieścić obok planszy.

OPRACOWANIE:

Projekt gry: Jacob Fryxelius i Jonathan Fryxelius
Opracowanie graficzne: Isaac Fryxelius
Okładka: Garrett W. Kaida
Dodatkowe prace projektowe: FryxGames
Tłumaczenie: Marcin Wełnicki
Redakcja polskich zasad: zespół Rebel

PODZIĘKOWANIA:

Naszym oddanym wydawcom i testerom: Florianowi Ruckeisenowi, Sebastianowi Stücklowi, Jorritowi Sminie, Mikaelowi Hanssonowi, Janowi-Fredrikowi Wahlinowi, Corneliusowi Creminowi, Trolletowi Erikssonowi, Kallemu Palmowi, Tomasowi Gjälsowi i Mikaelowi Wicktorowi, a także ich grupom testerskim – stokrotne dzięki za testy i uwagi! Serdeczne podziękowania dla Billa Brickera i Garretta W. Kaidy za wspaniałą oprawę graficzną.

MEGAPODZIĘKOWANIA:

Stwórcy Ziemi, Marsa i Wenus – abyśmy zawsze byli dobrymi namiestnikami Jego światów!

Zawartość pudełka:

49 kart projektów,
5 kart korporacji,
11 kafli obiektów,
kafel pomocy,
kafel flot handlowych,
8 flot handlowych,
8 znaczników obiektów,
instrukcja.

© FryxGames AB

www.fryxgames.se

Rebel Sp. z o.o.
www.wydawnictworebel.pl